Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Coinvolgere il pubblico e le comunità Locali.

Lo scopo di questa unità è condividere l'uso di un curriculum innovativo che combina l'apprendimento coinvolgente basato sul progetto con strategie per incoraggiare la partecipazione delle comunità identificate.

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Questa unità parla di :

1) L'uso della narrazione digitale (Storytelling) e della Gamificazione come strategie di Engagement

2) Alcuni esempi.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Uso di Storytelling digitale e Gamificazione come strategie di Engagement

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Lo Storytelling digitale è una forma di narrazione, spesso a scopo di intrattenimento, che raggiunge il suo pubblico attraverso la tecnologia digitale, i media e i social media.

L'interazione è una delle sue caratteristiche chiave.

Nota bene:

Non tutti i contenuti di intrattenimento digitale che trovi online sono interattivi, anche se tutti i contenuti più efficienti mirati al coinvolgimento del pubblico hanno una qualche forma di elementi interattivi, che consentono al pubblico di avere diversi livelli di scelta e controllo.

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Uso di Storytelling digitale e Gamificazione come strategie di Engagement

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

L'interazione nello storytelling digitale è spesso raggiunta con successo attraverso la gamificazione.

Applicare correttamente la gamificazione all'ambiente digitale dell'intrattenimento narrativo richiede certamente un po' più di sforzo che concentrarsi esclusivamente sulla narrazione, ma il guadagno in termini di coinvolgimento di solito è massimizzato.

Questa valorizzazione avviene senza interferire con l'essenza di ciò che è una storia ovvero una narrazione che mostra i personaggi in una serie di eventi, seguendo l'azione dall'inizio alla fine.

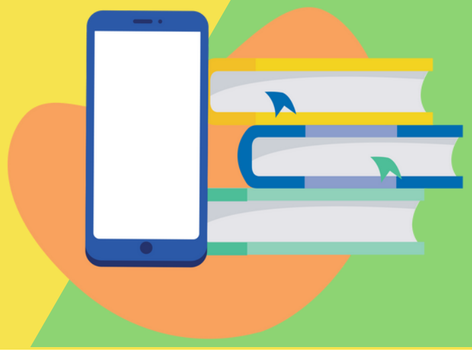
The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Uso di Storytelling digitale e Gamificazione come strategie di Engagement

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Una storia può essere un'opera di fantasia, non-fiction o report di storie vere e argomenti, come documentari.

A volte una storia è qualcosa di fantasia, anche se questo non è necessariamente sempre il caso. Lo Storytelling digitale può essere un mezzo efficace per scopi educativi, informativi o commerciali, nonché per puro intrattenimento per il pubblico.



The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Uso di Storytelling digitale e Gamificazione come strategie di Engagement

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Il digital storytelling combinato con la gamificazione viene utilizzato per fornire una vasta gamma di esperienze di intrattenimento. Ad esempio:

Giochi online di role-playing che coinvolgono fino a migliaia di giocatori

Cinema interattivo suschermi cinematografici a grandezza naturale.

Simulazioni e realtà virtuale

Intelligenza artificiale

Action games su dispositivi mobili

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information theirin. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

LES APPRIMEURS · arteria foundation · CEPS Projectes Socials http://www.asceps.org · CITIZENS IN POWER · LogoPsyCom · MULAB

Uso di Storytelling digitale e Gamificazione come strategie di Engagement

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Queste forme di intrattenimento possono sembrare diverse tra loro, in realtà ci sono forti somiglianze nell'uso dello narrazione e/ o strategie di gamification.

Nell'ambito del nostro scopo di creare un tour urbano digitale, guarderemo al gioco, in particolare le cacce al tesoro, come strumento per il coinvolgimento, esplorando lo stretto legame tra gioco e narrazione digitale.

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information theirin. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Alcuni Esempi

In questa unità abbiamo fatto una breve introduzione sull'uso della narrazione digitale e della gamificazione come strategie di engagement. Ora, andiamo a vedere questi aspetti in pratica.

Nella risorsa "Digital Storytelling & Gamification in Practice", potrai trovare alcuni video da confrontare e alcune domande che possono aiutarti a concentrarti su aspetti rilevanti durante la loro visione.

Dopo aver visto il materiale video, dai un'occhiata all'unità successiva, in cui approfondiremo come funzionano lo storytelling digitale e la gamificazione.

The #DiotherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).
Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).